

MAGNUM SAL



MARCIN KRUPIŃSKI



FILIP MIŁUŃSKI



MAGNUM SAL

Einleitung

Im Jahre 1368 n. Chr. hat der gnädig über Polen herrschende König Kasimir, der Große gemäß seiner königlichen Rechte ein Dokument namens „Statut der Krakauer Salzbergwerke“ erlassen. Dort wird eindeutig festgelegt, dass die Leitung des Salzbergwerks von Wieliczka, auch als „Magnum Sal“ bekannt, nur dem anvertraut wird, der vom König selbst zum Königlichen Bergwerkverwalter ernannt wird. Seine Majestät wird dazu jenen erwählen, der unter allen Steigern durch Arbeit und Fleiß zeigt, dass er dieses Amtes würdig ist und ihm niemand sonst das Wasser reichen kann. Er möge das Salzbergwerk zum Ruhme des Polnischen Königreiches leiten.

Ziel des Spiels

Spieler schlüpfen in die Rolle von Steigern, d. h. der Leiters einer Gruppe von Bergleuten. Als solche versuchen sie möglichst effektiv Salz zu fördern und das sog. „Weiße Gold“ anschließend auf dem Markt gewinnbringend zu verkaufen. Dabei legen sie ein besonderes Augenmerk auf das Erfüllen der königlichen Aufträge. Wer am Ende durch Salzabbau den höchsten Gewinn erzielt hat, wird zum Königlichen Bergwerkverwalter ernannt und gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- 1 Spielplan (abgebildet ist die Stadt Wieliczka)



- 1 Förderschacht (langes Plättchen)

- 24 Auftragsplättchen (8 je Spielphase)



- 18 Bergwerkplättchen (8 x Sohle I, 6 x Sohle II, 4 x Sohle III)



- 21 Werkzeugkarten



- 45 Geldmünzen (5x 50 Groschen, 5x 20 Groschen, 10x 5 Groschen, 10x 3 Groschen, 15x 1 Groschen)



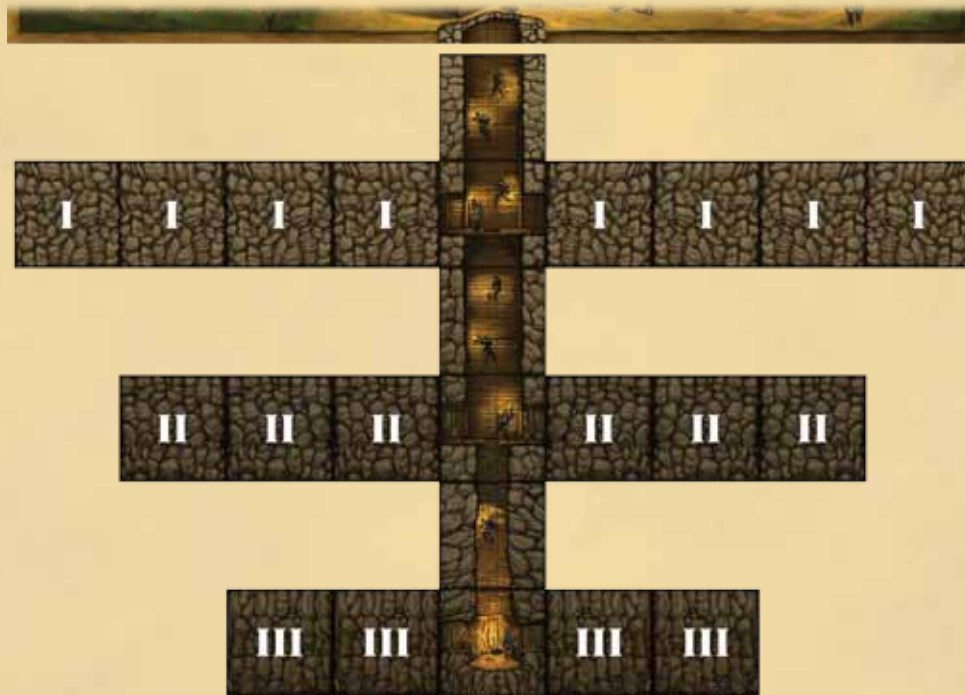
- 1 Startspielermarker



- 75 Holzwürfel:
 - 20 braune (Salz niederer Qualität; zu finden auf den Sohlen I und II)
 - 15 grüne (Salz mittlerer Qualität; zu finden auf allen drei Sohlen)
 - 15 weiße (Salz höchster Qualität; zu finden auf den Sohlen II und III)
 - 25 blaue (Wasser; erschwert den Salzabbau)
- 40 Bergleute (je 10 in einer von 4 Farben)
- 2 Markierungssteine für das Wirtshaus und die Burg (hölzerne Zylinder)

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Darunter kommt der Förderschacht. Die Bergwerkplättchen werden nach nach ihrer Rückseite sortiert und die so entstandenen Stapel separat gemischt. Danach werden sie verdeckt wie folgt neben dem Förderschacht verteilt:



Jeder Spieler erhält 4 Bergleute einer Farbe (bzw. 5 im 2-Personenspiel) und einen braunen Salzwürfel. Die übrigen Bergleute, Geldmünzen sowie Salz- und Wasserwürfel werden griffbereit als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.

Zu Spielbeginn werden folgende Salzwürfel auf den Markt **1** gelegt: 2 braune auf die Felder 5 und 4, sowie 1 grüner auf das Feld 6 der jeweiligen Spalten.

Ein Startspieler wird ausgelost und erhält den Startspielermarker sowie 10 Groschen aus dem Vorrat. Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler erhalten jeweils 12, 14 bzw. 16 Groschen.

Das Geld, Salz und die Werkzeuge eines Spielers müssen die gesamte Partie über für alle Spieler gut sichtbar sein! Auf Anfrage muss jederzeit Auskunft über die eigenen Vorräte erteilt werden.

Die folgenden Schritte werden zu Beginn jeder Spielphase durchlaufen:

1. Die 8 Auftragsplättchen der laufenden Spielphase werden gemischt und verdeckt neben der Burg gestapelt **2**. Von diesem Stapel werden entsprechend der Spielerzahl Plättchen aufgedeckt und in die Burg gelegt: 3 bei 2-3 Spielern bzw. 4 bei 4 Spielern. Einer der beiden Markierungssteine (hölzerner Zylinder) wird auf das Feld 0 der Auftragsleiste **3** gelegt.

- Der andere Markierungsstein wird je nach Spielerzahl auf das entsprechende Feld im Wirtshaus **4** gelegt: bei 4 Spielern auf das 1., bei 3 Spielern auf das 3. bzw. bei 2 Spielern auf das 5. Feld von links.
- Zu Beginn des Spiels werden die 21 Werkzeugkarten einmalig gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt. Zu Beginn jeder Spielphase werden davon 7 Karten abgezählt und verdeckt in die Werkstatt **5** gelegt. Danach legt man 3 von ihnen offen auf die markierten Felder (3, 4, bzw. 5 Groschen).



Hinweis: Die Spielanleitung beschreibt das Spiel für 4 Personen. Die Abweichungen im 2- bzw. 3- Personenspiel stehen jeweils in Klammern und werden am Ende noch einmal zusammengefasst.

Spielverlauf

Das Spiel ist in 3 Spielphasen unterteilt, die jeweils eine Woche im Salzbergwerk beschreiben. Jede Spielphase besteht aus einer Reihe von Spielzügen. In seinem ersten Spielzug einer Spielphase führt jeder Spieler **eine Aktion** aus, in den folgenden Spielzügen jeweils **zwei Aktionen**. Jede Spielphase beginnt der Startspieler. Die anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn.

Ein Spieler darf im selben Spielzug dieselbe Aktion zweimal nutzen, allerdings **niemals zweimal dasselbe Gebäude besuchen**.

Zu Beginn seines Spielzuges, also noch bevor er Aktionen ausführen kann, prüft ein Spieler zunächst, ob er Bergleute in der Warteschlange vor der Burg (zwei größere Kreise) stehen hat. Ist dies der Fall, rücken sie alle um ein Feld in der Warteschlange vor.

Die Aktionen

In seinem Spielzug kann ein Spieler unter folgenden Aktionen wählen:

- Einen eigenen Bergmann im Bergwerk einsetzen/bewegen
- Salz in einer Bergwerkskammer abbauen und zu Tage fördern
- Seinen Bergleuten eine Pause gönnen(*)
- Einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen
- Ein Gebäude nutzen
- Passen

(*)Diese Aktion kann nur als erste gewählt werden und beendet sofort den Spielzug eines Spielers. Er darf weder eine weitere Aktion spielen, noch vorher eine andere gespielt haben.

Einen eigenen Bergmann im Bergwerk einsetzen/versetzen

Als Aktion darf ein Spieler einen eigenen Bergmann auf ein Feld des Förderschachts oder in eine Bergwerkskammer einsetzen bzw. bewegen. Dabei ist die sog. „Kettenregel“ zu beachten: Ein neu eingesetzter Bergmann muss so eingesetzt werden, dass eine ununterbrochene Kette von ihm bis zum Schachteingang führt.

Auch beim Bewegen ist diese Regel zu beachten. Zu keinem Zeitpunkt im Spiel darf ein Bergmann den Anschluss an die Gruppe verlieren (Ausnahme: s. weiter unten und im Beispiel 3). Dabei spielt es keine Rolle, wem die Bergleute in der „Kette“ gehören oder ob sie müde oder ausgeruht sind (s. „Ermüdung der Bergleute“).



Beispiel 1

In der untenstehenden Abbildung dürfen alle orangefarbenen Bergleute versetzt werden, da sie entweder das Ende der „Kette“ bilden oder zusammen mit einem anderen Bergmann stehen. Bei Bewegung des letztgenannten würde die Kette durch den verbleibenden Bergmann erhalten bleiben.



Beispiel 2

Der unten abgebildete orangefarbene Bergmann in Sohle II wurde nicht regelkonform gesetzt. Auf dem markierten Feld steht kein Bergmann und damit hat er keinen Anschluss zur „Kette“.

Es ist erlaubt, einen Bergmann zu einem anderen (eigenen oder fremden) Bergmann zu stellen. Ein neu eingesetzter Bergmann kann aus dem Vorrat des Spielers, von einem anderen Feld im Bergwerk (solange die „Kettenregel“ gewahrt bleibt) oder aus einem Gebäude (s. „Einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen“) stammen. Aus der Warteschlange vor der Burg darf kein Bergmann genommen werden (s. „Ein Gebäude besuchen“).

Wird ein Bergwerksplättchen das erste Mal im Spiel besetzt, wird es auf die Vorderseite gedreht und es werden Salz- und Wasserwürfel entsprechend seiner Abbildung draufgelegt. Das Plättchen bleibt fortan bis zum Spielende offen liegen.

Einzigste Ausnahme von der „Kettenregel“: Liegen in einer Bergwerkskammer und in allen weiteren Kammern desselben Ganges keine Salzwürfel mehr, darf ein Bergmann aus einer solchen entfernt werden, auch wenn dadurch Bergleute weiter hinten im Gang den Anschluss an die „Kette“ verlieren.



Beispiel 3:

Der violette Bergmann rechts darf versetzt werden, denn es befindet sich kein Salz mehr in seiner und allen weiter rechts liegenden Kammern.

Salz in einer Bergwerkskammer abbauen und zu Tage fördern

Als Aktion darf ein Spieler Salz in **genau einer** Bergwerkskammer abbauen. Er darf sich aus dieser so viele Salzwürfel beliebiger Sorte nehmen, wie er **Arbeitskraft** besitzt. Als Arbeitskraft gilt die Zahl seiner eigenen Bergleute abzüglich der Anzahl Wasserwürfel in dieser Kammer. Zusätzlich muss der Spieler im Stande sein, das abgebaute Salz zu Tage zu fördern.

Hinweis: Ein Spieler braucht nicht alle seine Bergleute in einer Kammer einsetzen. Alle nicht eingesetzten Bergleute sind von der „Ermüdung der Bergleute“ (siehe entsprechender Abschnitt) nicht betroffen.

Das Salz zu Tage fördern

Nachdem ein Spieler Salz in einer Kammer abgebaut hat, muss er es zu Tage fördern. Er darf das Salz nicht in einer anderen Kammer zwischengelagern. Er muss den gesamten Weg nach oben auf einmal zurücklegen.

Das Salz wird zunächst in den Förderschacht und von dort aus weiter nach oben gebracht. Solange es über Felder gefördert wird, auf denen der Spieler einen eigenen Bergmann stehen hat, kostet ihn die Förderung nichts. Für jedes Feld, auf dem keiner seiner Bergleute steht, zahlt er Groschen in Höhe der Anzahl geförderter Salzwürfel. Die Groschen gehen an den Besitzer des Bergmannes auf diesem Feld. Haben mehr als ein Spieler Bergleute auf diesem Feld, entscheidet der fördernde Spieler selbst, an wen er die Gebühr zahlt. Er darf dabei auch den zu zahlenden Betrag für dieses Feld auf die dort stehenden Mitspieler aufteilen.

Die zu Tage geförderten Salzwürfel legt der Spieler vor sich ab. Die eventuell

vorhandenen Wasserwürfel lässt er in der Kammer.

Ist der Spieler nicht im Stande das abgebaute Salz in eins zu Tage zu fördern, darf er diese Aktion nicht wählen.



Beispiel 4:

Spieler Orange möchte Salz in der Kammer abbauen, in der sich 2 seiner Bergleute befinden. Da diese Kammer wasserfrei ist, beträgt seine Arbeitskraft 2 ($2 - 0 = 2$). Er darf also 2 Salzwürfel abbauen. Die anschließende Förderung zu Tage kostet ihn 4 Groschen (je 2 pro Kammer und Schachtabschnitt ohne orangefarbenen Bergmann), die er Spieler Schwarz zahlt.



Beispiel 5:

Spieler Violett möchte Salz in der Kammer abbauen, in der sich 4 seiner Bergleute befinden. In der Kammer befindet sich 1 Wasserwürfel. Demnach beträgt seine Arbeitskraft nur 3 ($4 - 1 = 3$). Er darf daher 3 Salzwürfel abbauen. Die anschließende Förderung des Salzes kostet ihn 3 Groschen, da er in einem Schachtabschnitt keinen eigenen Bergmann besitzt. Dort stehen ein orangefarbener und ein schwarzer Bergmann. Spieler Violett beschließt, Spieler Schwarz nicht weiter zu stärken, und zahlt die 3 Groschen an Spieler Orange. Er hätte den Betrag auch aufteilen und z. B. einem Spieler 1 und dem anderen 2 Groschen zahlen können.

Ermüdung der Bergleute

Alle am Salzabbau und der Wasserbekämpfung beteiligten Bergleute des Spielers sind daraufhin müde und werden hingelegt. Sie dürfen kein weiteres Salz abbauen oder zur Wasserbekämpfung eingesetzt werden, noch dürfen sie bewegt oder in ein Gebäude gesetzt werden. Sie dürfen allerdings weiterhin bei der Förderung von Salz helfen, d. h. ein Feld mit müden Bergleuten eines Spielers gilt weiterhin als besetzt.

Seinen Bergleuten eine Pause gönnen

Ein Spieler darf komplett auf seinen Spielzug verzichten, um allen seinen Bergleuten eine Pause zu gönnen. Daraufhin werden alle seine müden Bergleute wieder aufrecht gestellt und sind ab dem nächsten Spielzug bereit, weiter Salz abzubauen, versetzt oder als Gehilfen eingesetzt zu werden.

Einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen

Als Aktion darf ein Spieler einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen, das ein Bergmann-Symbol trägt. Ab sofort erhält dieser Spieler jedes Mal, wenn ein Mitspieler oder er selbst dieses Gebäude besucht, 1 Groschen **aus dem Vorrat**. Der Groschen wird erst **nach** Ausführung der Gebäudeaktion gezahlt. Eventuell zum Besuch des Gebäudes benötigtes Geld muss also bereits vorhanden sein. Der Gehilfe wird erst nach Verrichten der Arbeit bezahlt!

In jedem Gebäude darf sich nur ein einziger Gehilfe befinden. Solange der Besitzer

eines Gehilfen ihn nicht aus dem Gebäude entfernt oder die Spielphase endet, darf kein anderer Bergmann in diesem Gebäude als Gehilfe tätig werden.

Ein Gebäude besuchen

Als Aktion darf ein Spieler ein beliebiges Gebäude der Stadt besuchen und den damit verbundenen Vorteil nutzen. **Während desselben Spielzuges darf jedes Gebäude nur ein einziges Mal besucht werden!** Man kann also z. B. nicht 2 Bergleute im Wirtshaus erwerben oder in die Warteschlange vor der Burg setzen.

Das Wirtshaus



Im Wirtshaus werden neue Arbeitskräfte angeworben. Der Markierungsstein gibt dabei an, wie viel Lohn dem neuen Bergmann vorab zu zahlen ist. Außerdem zeigt er an, wie viele freie Arbeitskräfte erworben werden können. Diese Zahl hängt von der Spielerzahl ab und beträgt bei Beginn jeder Spielphase 7 im 4-Personenspiel, 5 im 3-Personenspiel und 3 im 2-Personenspiel.

Besucht ein Spieler das Wirtshaus, zahlt er zunächst den vom Markierungsstein angezeigten Geldbetrag in den Vorrat. Anschließend nimmt er sich einen eigenen Bergmann aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn vor sich ab. Schließlich schiebt er den Markierungsstein ein Feld weiter. Dadurch ändert sich ggf. der Preis für den nächsten Spieler, der hier eine Arbeitskraft anwirbt.

Ein einmal angeworbener Bergmann bleibt dem Spieler bis zum Spielende erhalten. Auch muss er nicht ein weiteres Mal entlohnt werden.

Das Wirtshaus nimmt keine Gehilfen an (s. „Einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen“).

Die Werkstatt



In der Werkstatt werden Werkzeuge erworben, die den Spieler beim Salzabbau unterstützen. Es stehen stets 3 Werkzeuge zur Auswahl, die jeweils 3, 4 bzw. 5 Groschen kosten. Besucht ein Spieler die Werkstatt, nimmt er eine der drei ausliegenden Werkzeugkarten an sich, bezahlt den angegebenen Preis und legt sie offen vor sich ab. Alle übrigen Werkzeugkarten werden

nach links aufgerückt, so dass sie die Felder mit den niedrigsten Preisen belegen. Schließlich wird eine neue Werkzeugkarte vom Stapel gezogen und offen auf das freie Feld gelegt. Wurden alle Werkzeugkarten der laufenden Spielphase aufgekauft, können bis zum Ende der Phase keine weiteren erworben werden.

*Die Werkstatt kann einen Gehilfen aufnehmen. Befindet sich ein Gehilfe in der Werkstatt, erhält sein Besitzer 1 Groschen, **nachdem** die Gebäudeaktion abgeschlossen ist.*

Die Pumpe



Die Pumpe dient dazu, Wasser aus den Bergwerkskammern zu pumpen, um die Arbeit in diesen zu erleichtern.

Besucht ein Spieler die Pumpe, entfernt er einen oder mehr Wasserwürfel aus einer beliebigen Kammer, in der mindestens ein eigener Bergmann steht. Das Entfernen des ersten Würfels

kostet nichts, der zweite kostet 2 Groschen und jeder weitere 1 Groschen mehr als der vorherige (z. B. kosten der dritte und vierte jeweils 3 bzw. 4 Groschen). Alle auf diese Weise entfernten Wasserwürfel werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.

*Die Pumpe kann einen Gehilfen aufnehmen. Befindet sich ein Gehilfe an der Pumpe, erhält sein Besitzer 1 Groschen, **nachdem** die Pumpaktion abgeschlossen ist. Dabei spielt es keine Rolle, wie viel Wasser gepumpt wurde.*



Beispiel 6:

Spieler Schwarz möchte Salz in einer Kammer abbauen, in der sich drei seiner Bergleute befinden. In dieser Kammer befindet sich viel wertvolles Salz (2 grüne und 1 weißer Würfel). Allerdings ist die Kammer voll Wasser, das den Salzabbau erheblich beeinträchtigt. Daher entscheidet sich der Spieler, das Wasser zunächst abzupumpen. Im Rahmen seiner ersten Aktion besucht er die Pumpe und entfernt 3

Wasserwürfel. Dies kostet ihn 5 Groschen (0 für den ersten, 2 für den zweiten und 3 für den dritten Wasserwürfel). Anschließend erhält Spieler Orange 1 Groschen aus dem Vorrat, da er in einem früheren Spielzug einen eigenen Bergmann als Gehilfen an die Pumpe gesetzt hat. Schließlich darf Spieler Schwarz alle drei Salzwürfel im Rahmen seiner zweiten Aktion abbauen und zu Tage fördern.

Der Markt



Auf dem Markt wird Salz ge- und verkauft. Besucht ein Spieler den Markt, führt er dort bis zu 2 Transaktionen durch. Unter einer Transaktion versteht man den Verkauf oder Erwerb eines Salzwürfels. Dabei darf ein und derselbe Salzwürfel nicht Gegenstand beider Transaktionen sein. Es ist z. B. nicht erlaubt, einen Salzwürfel zu erwerben und ihn gleich wieder zu verkaufen.

Verkauf: Ist mindestens ein Feld einer Salzsorte frei, darf ein Salzwürfel der entsprechenden Sorte für den aufgedruckten Preis verkauft werden. Ist mehr als ein Feld frei, gilt der bestmögliche Preis. Der Spieler legt den zu verkaufenden Salzwürfel auf das entsprechende Feld und nimmt sich den Erlös aus dem Vorrat. Sind bereits alle Felder einer Sorte belegt, können keine Salzwürfel dieser Sorte verkauft werden.

Erwerb: Ist mindestens ein Feld einer Salzsorte mit einem Salzwürfel belegt, darf dieser für den aufgedruckten Preis erworben werden. Ist mehr als ein Feld belegt, gilt der kleinstmögliche Preis. Der Spieler entfernt den Salzwürfel vom entsprechenden Feld, zahlt den Preis in den Vorrat und legt den erworbenen Salzwürfel vor sich ab. Sind alle Felder einer Sorte leer, können Salzwürfel dieser Sorte nicht erworben werden.

*Der Markt kann einen Gehilfen aufnehmen. Befindet sich ein Gehilfe auf dem Markt, erhält sein Besitzer 1 Groschen, **nachdem** alle Transaktionen abgeschlossen sind. Dabei spielt die Zahl der Transaktionen keine Rolle.*



Beispiel 7:

Spieler Violett plant in seinem nächsten Spielzug einen königlichen Auftrag zu erfüllen, der 3 braune Salzwürfel erfordert. Ihm fehlt dazu noch genau ein brauner Würfel. Er stellt fest, dass er es nicht schafft, diesen fehlenden Würfel durch Salzabbau zu erhalten. Daher beschließt er, den Markt aufzusuchen und dort das fehlende Salz einzukaufen. Zunächst verkauft er einen grünen Salzwürfel für 5 Groschen, um im Anschluss daran im Rahmen seiner zweiten Transaktion einen braunen Würfel für 3 Groschen zu erwerben.

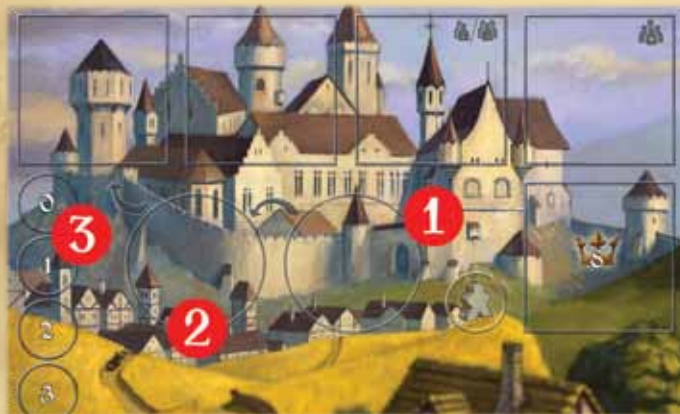
Der Rathausplatz



Auf dem Rathausplatz treffen sich Steiger und Bergleute, um Karten und Würfel zu spielen. Ab und zu gewinnt dabei der ein oder andere auch ein wenig Geld. Besucht ein Spieler den Rathausplatz, nimmt er sich 1 Groschen aus dem Vorrat.

Der Rathausplatz nimmt keine Gehilfen auf.

Die Burg



In der Burg können die Spieler die königlichen Aufträge erfüllen und dafür Geld kassieren.

Die Aktion „Besuch der Burg“ besteht darin, einen eigenen Bergmann auf das rechte Feld der Warteschlange **1** zu stellen. Zu Beginn seines nächsten Spielzuges, noch bevor er eine Aktion ausführt, rückt sein Bergmann auf das linke Feld der Warteschlange vor **2**

und zu Beginn des darauf folgenden Zuges muss er einen der königlichen Aufträge erfüllen. Dazu gibt er die geforderten Salzwürfel eines Auftrags seiner Wahl ab und nimmt sich den Erlös aus dem Vorrat. Außerdem erhält er das Auftragsplättchen, das er vor sich ablegt. Abschließend rückt er den Markierungsstein auf der Auftragsleiste um ein Feld vor **3**. Dieser markiert die Zahl der bereits erfüllten Aufträge.

Hinweise:

- Auf jedem Feld der Warteschlange dürfen sich beliebig viele Bergleute aufhalten. Dabei spielt es keine Rolle, wem die Bergleute gehören. Jeder Spieler rückt zu Beginn seines Zuges nur seine eigenen Bergleute vor (sofern vorhanden).

- Sobald ein Bergmann aus der Warteschlange in die Burg gelangt, ist sein Besitzer dazu **verpflichtet**, einen Auftrag zu erfüllen. Kann er keinen der ausliegenden Aufträge erfüllen, weil er nicht die benötigten Salzwürfel vorweisen kann, **muss** er zur Strafe 3 Groschen oder 1 beliebigen Salzwürfel zurück in den Vorrat legen. Hat er keine 3 Groschen, so **muss** er 1 Salzwürfel abgeben, sofern er noch welche besitzt.

Ansonsten gibt er so viele Groschen ab, wie er noch hat. Hat er weder Groschen noch Salzwürfel, entgeht er der Strafe.

Ungeachtet dessen, ob ein Spieler einen Auftrag erfüllen konnte oder nicht, erhält er seinen Bergmann zurück und legt ihn vor sich ab. Er kann im laufenden Spielzug wieder eingesetzt werden.

Hat der Spieler einen Auftrag erfüllt und eine Auftragskarte an sich genommen, wird eine neue Auftragskarte gezogen und offen auf das frei gewordene Feld gelegt. Anschließend prüft man die Position des Markierungssteins auf der Auftragsleiste. Hat dieser Feld 5 erreicht (bzw. Feld 4 im 2-Personenspiel), endet die aktuelle Spielphase zum Ende der laufenden Runde, so dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war.

Hinweis:

- Es kann vorkommen, dass zu Beginn seines Zuges 2 Bergleute eines Spielers dank der Werkzeugkarte „Geleitbrief“ (s. „Die Werkzeugkarten“) in die Burg gelangen. In diesem Fall muss der betroffene Spieler 2 Aufträge in Folge erfüllen. Dabei wird nach Erfüllen des ersten Auftrages sofort eine neue Auftragskarte gezogen. Sein zweiter Bergmann muss dann diese oder eine andere erfüllen.

Die Burg kann einen Gehilfen aufnehmen. Dieser erhält nur dann 1 Groschen aus dem Vorrat, wenn auch ein Auftrag erfüllt wurde. Werden sogar zwei Aufträge erfüllt, erhält er für beide je 1 Groschen. Wird ein Bergmann in die Warteschlange gestellt oder kann ein Spieler keinen Auftrag erfüllen, geht der Gehilfe leer aus.

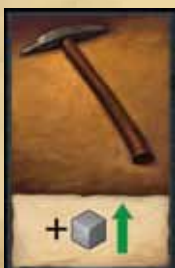
Die Werkzeugkarten

Ein Spieler darf in seinem Spielzug beliebig viele Werkzeuge nutzen, aber nur einmal pro Spielphase. Setzt er eine seiner Werkzeugkarten ein, dreht er sie um und zeigt so an, dass er sie in dieser Spielphase nicht mehr verwenden darf.



Das Seil

Das Seil kommt im Rahmen der Aktion „Einen eigenen Bergmann im Bergwerk einsetzen/bewegen“ zum Einsatz. Setzt ein Spieler das Seil ein, darf er die Aktion sofort noch einmal ausführen. Dies kostet ihn keine Aktion. In seinem Spielzug darf ein Spieler beliebig viele Seile benutzen.



Die Spitzhacke

Die Spitzhacke kommt im Rahmen der Aktion „Salz in einer Bergwerkskammer abbauen und zu Tage fördern“ zum Einsatz. Die Spitzhacke erhöht die Arbeitskraft des Spielers in der betroffenen Bergwerkskammer um 1.



Die Schöpfkelle

Die Schöpfkelle darf zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Spielzug eingesetzt werden. Setzt ein Spieler die Schöpfkelle ein, darf er sofort einen Wasserwürfel aus einer Bergwerkskammer, in der mindestens ein eigener Bergmann steht, in eine benachbarte Kammer verschieben. In den Förderschacht darf der Wasserwürfel jedoch nicht verschoben werden, wohl aber in eine noch nicht erkundete Kammer. In diesem Fall wird er auf das noch nicht umgedrehte Plättchen gelegt.



Der Karren

Der Karren kommt im Rahmen der Aktion „Salz in einer Bergwerkskammer abbauen und zu Tage fördern“ zum Einsatz. Setzt ein Spieler den Karren ein, darf er bis zu 2 **benachbarte** Kammern, in denen keine seiner Bergleute stehen, beim Fördern des Salzes überspringen. Die dort befindlichen gegnerischen Bergleute werden nicht bezahlt und gehen leer aus. Gibt es keine 2 benachbarten Kammern, in denen der Spieler nicht vertreten ist, kann er nur eine überspringen.



Proviand

Proviand wird zusätzlich zu den eigentlichen Aktionen zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Spielzug eingesetzt. Setzt ein Spieler Proviand ein, darf er bis zu 2 seiner müden Bergleute wieder aufrecht stellen. Dabei können die beiden Bergleute auch in verschiedenen Kammern stehen.



Der Handelsbrief

Der Handelsbrief kommt bei der Gebäudeaktion „Markt“ zum Einsatz. Durch das Einsetzen eines Handelsbriefes, erhält ein Spieler alle folgenden Privilegien für beide Transaktionen:

- Eingekauftes Salz ist jeweils 1 Groschen billiger.
- Verkauftes Salz ist jeweils 1 Groschen mehr wert.
- Auch wenn alle Felder einer Sorte belegt sind, darf Salz verkauft werden. Der Erlös entspricht dem kleinsten Wert dieser Sorte. Auf diese Weise verkauftes Salz wird in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Der Handelsbrief kann nicht dazu verwendet werden, um nicht mehr vorrätiges Salz einzukaufen.



Der Geleitbrief

Der Geleitbrief kommt bei der Gebäudeaktion „Burg“ zum Einsatz. Er erlaubt es einem Spieler, seinen neu eingesetzten Bergmann sofort auf das linke Feld der Warteschlange zu stellen. Dadurch kann der Spieler bereits zu Beginn seines nächsten statt übernächsten Zuges einen Auftrag erfüllen.

Ende einer Spielphase

Sobald der 5. Auftrag (bzw. 4. im 2-Personenspiel) erfüllt wurde, endet die Spielphase zum Ende der laufenden Runde. Der Startspieler kommt dabei nicht mehr an die Reihe.

Ist die Spielphase beendet, nehmen alle Spieler ihre Figuren aus dem Bergwerk und ihre Gehilfen von den Gebäuden zurück und legen sie vor sich ab. Die noch nicht erfüllten Aufträge bzw. nicht erworbenen Werkzeugkarten werden aus dem Spiel genommen. Anschließend werden die bereits unter „Spielvorbereitung“ genannten Schritte vorgenommen:

- Die Auftragskarten der nächsten Spielphase werden bereitgelegt und eine bestimmte Zahl offen ausgelegt (s. „Spielvorbereitung“).
- Der Markierungsstein auf der Auftragsleiste wird auf die „0“ zurückgesetzt.
- 7 neue Werkzeugkarten werden bereitgelegt und davon 3 offen ausgelegt.
- Der Markierungsstein im Wirtshaus wird (auf den für die Spielerzahl entsprechenden Wert) zurückgesetzt.

Anschließend decken alle Spieler ihre eingesetzten Werkzeuge zur erneuten Nutzung wieder auf und der bisherige Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter.

Schließlich wird der Markt geprüft.

- Liegen keine braunen Salzwürfel mehr im Angebot, wird ein brauner Würfel aus dem Vorrat auf das unterste Feld (Wert 5) der braunen Spalte gelegt.
- Liegen keine grünen Salzwürfel mehr im Angebot, wird ein grüner Würfel aus dem Vorrat auf das unterste Feld (Wert 6) der grünen Spalte gelegt.
- Weiße Würfel werden niemals aus dem Vorrat aufgefüllt.

Spielende

Das Spiel endet am Ende der 3. Spielphase.

Alle Spieler verkaufen nun noch ihre übrig gebliebenen Salzwürfel zu je 3 Groschen (unabhängig von der Sorte). Außerdem erhalten die Spieler Geld für die Zahl ihrer erworbenen Werkzeuge gemäß der untenstehenden Tabelle, die auch auf dem Spielplan abgedruckt ist.

Der Spieler, der nun das meiste Geld vorweisen kann, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand entscheidet die Zahl der erfüllten Aufträge (mehr ist besser), dann die Zahl der eigenen Bergleute (weniger ist besser) und schließlich – sollte immer noch Gleichstand herrschen – die Zahl der erworbenen Werkzeuge (weniger ist besser).

Werkzeuge	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Groschen	2	6	10	14	20

Änderungen im 3-Personenspiel

Im 3-Personenspiel gilt abweichend zu den oben beschriebenen Regeln:

- In der Burg liegen nur 3 Aufträge aus.
- Im Wirtshaus können je Spielphase max. 5 Bergleute angeworben werden.

Änderungen im 2-Personenspiel

Im 2-Personenspiel gilt abweichend zu den oben beschriebenen Regeln:

- Die Spieler beginnen das Spiel mit 5 Bergleuten.
- In der Burg liegen nur 3 Aufträge aus.
- Im Wirtshaus können je Spielphase max. 3 Bergleute angeworben werden.
- Eine Spielphase endet bereits nach Erfüllen des 4. Auftrags.

Variante „Bergwerk-Lageplan“

Wer das Spiel ein wenig taktischer machen und das Glück beim Aufdecken der Bergwerkskammern minimieren möchte, dem sei folgende Variante ans Herz gelegt.

Während der Spielvorbereitung werden die Bergwerksplättchen wie gewohnt separat in drei Stapeln gemischt, jedoch offen im Bergwerk ausgelegt. Wasser- und Salzwürfel werden erst dann auf ein Plättchen gelegt, wenn es das erste Mal besetzt wird. Sobald alles Salz eines Plättchens abgebaut worden ist, wird das Plättchen auf seine Rückseite gedreht, um anzuzeigen, dass es ausgebeutet wurde. Die Bergleute und Wasserwürfel dieses Plättchens bleiben darauf liegen.

Danksagungen

Wir bedanken uns sehr herzlich bei allen, die bei der Entstehung dieses Spiels mitgewirkt haben. Besonderer Dank geht dabei an die Mitglieder der Monsoon Group für ihre vielen Testpartien und wertvollen Anregungen. Dies sind namentlich: Jan Bażyński, Robert Buciak, Marcin Gliński, Witold Janik, Ola Kobylecka, Karol Madaj, Jacek Nowak, Łukasz Pogoda, Maciej Sorokin und Krzysztof Wierzbicki.

Weiterhin danken wir allen anderen Spiel- und Regeltestern, u. a. Jarosławow Czaja, Daniel Danzer, Grzegorz Kobiela, Grzegorz Majewski, Marek Pańczyk und Paweł Stefański.

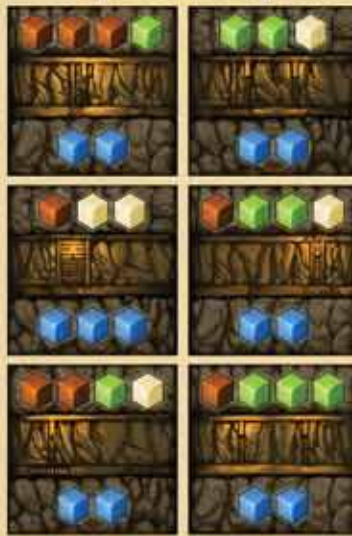
Besonderer Dank gebührt unseren Ehefrauen, Alicja Miłńska und Agnieszka Krupińska, für ihre grenzenlose Unterstützung und die vielen Stunden gemeinsamer Freude, die wir beim Spielen zu viert erleben.

Englische Spielregel: Anna Skludarska und Russ Williams.

Deutsche Spielregel: Britta Stöckmann, Marcin Szrama und Grzegorz Kobiela.



Žetony kopalni/Mine chamber tiles/Bergwerkplättchen



Žetony zamówień królewskich/Royal order tokens/Auftragsplättchen

